

TOOLS

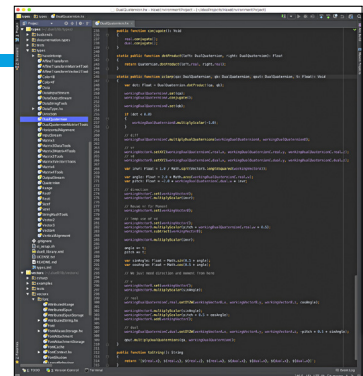
Keine guten Werkzeuge – keine guten Spiele! Experten aus der Branche sagen ihre Meinung zu aktuellen Programm-Updates sowie neuen Tools und verraten ihre persönlichen Software-Geheimtipps.

HAXE WWW.HAXE.ORG

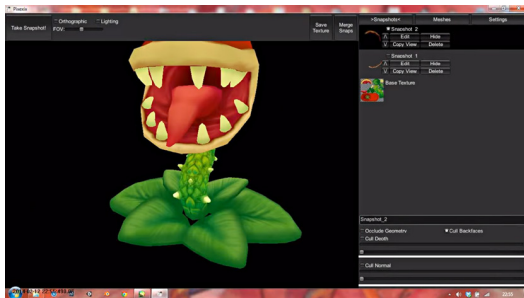


Sven Otto ist Lead Software Developer bei GameDuell.

Alle, die ihre Spiele für mehrere Plattformen entwickeln, werden Haxe lieben. Haxe ist ein Open Source Toolkit, das auf einer modernen High-Level-Programmiersprache basiert. Es enthält eine komplette Cross-Platform-Standardbibliothek, um eine Reihe von Zielplattformen zu adressieren. Die Liste reicht von mobilen Plattformen wie iOS und Android über HTML 5, Neko, Node JS, Flash, C++, Python, C# und PHP bis hin zu Java. Unser Team bei GameDuell hat sich basierend auf Haxe seine eigene Game-Engine geschrieben und sie mit ihren Bibliotheken auf Github verfügbar gemacht (<https://github.com/gameduell>). Ende Februar haben wir mit »Grand Gin Rummy« unser erstes Mobile Game weltweit für iOS und Android veröffentlicht, das auf Haxe basiert. Die HTML5-Version für Facebook ist auch fast fertig und wird in Kürze folgen. Weitere Versionen wie eine für Apple TV oder Flash wären in Zukunft dank Haxe ein Kinderspiel.



Das Toolkit Haxe macht es leicht, für verschiedenste Zielplattformen zu programmieren.



Mit Pixelix lassen sich Texturen zum Beispiel in Photoshop bearbeiten und die Ergebnisse direkt live auf dem 3D-Objekt sehen.

PIXELIX PIXELIX.SOPHIEHOULDEN.COM

Pixelix hilft Artists dabei, 3D-Modelle zu texturieren, indem es dynamisch Bilder auf das Modell mappt. Die Modelle müssen lediglich im OBJ-Format vorliegen und über UV-Koordinaten verfügen. Man wählt eine Perspektive aus und erstellt per Klick einen Snapshot, also eine PSD-Datei, die sich dann in Photoshop oder auch einem anderen Grafikprogramm bearbeiten lässt. Was nun dort gezeichnet wird, erscheint direkt als Projektion auf dem 3D-Modell; das lässt sich beliebig wiederholen und ein Modell somit ganzheitlich bemalen.

Pixelix wird von der Indie-Spieleprogrammiererin Sophie Houlden entwickelt und ist noch in der Alpha-Phase. Es fehlt lediglich die Option, auf mehr als eine Textur gleichzeitig malen zu können. Eine eingeschränkte Version lässt sich kostenlos herunterladen, die Vollversion kostet 30 Dollar.



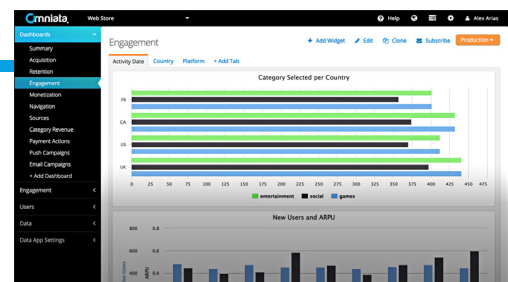
Friedrich Hanisch ist Programmierer und Game Designer bei Rat King.

OMNIATA WWW.OMNIATA.COM



Markus Nitter ist Producer bei Sprinq.

Omniata ist eine Datenplattform, die von etlichen Top-Publishern im Mobile-Sektor genutzt wird. Der Vorteil von Omniata ist die schier Vielfalt an unterstützten Features. Es werden sogar Teilbereiche vom Marketing abgedeckt, wie das automatische Versenden von Push-Nachrichten basierend auf dem Benutzerverhalten. Besonders die Möglichkeit, A/B-Tests oder Kohorten-Analysen durchzuführen, macht Omniata zu einem wertvollen Begleiter in der Welt der virtuellen Waren. Die äußerst bequeme Benutzeroberfläche erlaubt es sogar Anfängern, komplexe Auswertungen zu erstellen. Grafiken und Tabellen aktualisieren sich in Echtzeit, dadurch lassen sich Abfrageergebnisse schnell und unkompliziert überprüfen. Die Integration in die eigene App geht dank der gut verständlichen Dokumentation leicht von der Hand. Standard-KPIs sind ebenfalls vordefiniert und ausführlich erklärt. Damit ist Omniata die ideale Lösung für jeden, der gern zentralisiert arbeitet und sich nicht mit Unmengen an Tools herumschlagen will.



Omniata ist eine leicht zu bedienende und mit umfangreichen Funktionen ausgestattete Daten- und Analyseplattform.